

ABSTRAK

Afif Ghurub Bestari: Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. **Tesis.** Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji (1) perbedaan pengaruh pembelajaran Desain Busana dengan menggunakan media *mood board* dan pembelajaran menggunakan media contoh gambar desain busana terhadap kreativitas dan hasil belajar Desain Busana mahasiswa; (2) pengaruh positif atau lebih baik pembelajaran Desain Busana dengan menggunakan media *mood board* dibandingkan pembelajaran menggunakan media contoh gambar desain busana terhadap kreativitas desain busana mahasiswa; (3) pengaruh positif atau lebih baik pembelajaran Desain Busana dengan menggunakan media *mood board* dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media contoh gambar Desain Busana terhadap hasil belajar Desain Busana mahasiswa di Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest, Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian adalah mahasiswa kelas A dan D semester 2 di Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Sampel dipilih dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket kreativitas dan tes hasil belajar (kognitif) mahasiswa kelas A dan D. Teknik analisis data meliputi: (1) statistik deskriptif, dan (2) statistik inferensial dengan *Uji-t*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara pembelajaran dengan media *mood board* dengan media contoh gambar desain busana terhadap kreativitas dan hasil belajar Desain Busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana FT UNY. Hasil *t-test* memperlihatkan bahwa rata-rata hasil belajar *pretest* mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata kuliah Desain Busana hampir sama dengan selisih rata-rata berkategori rendah yakni sebesar 1,17. Sedangkan data hasil belajar mahasiswa *posttest* membuktikan bahwa kedua kelas ini mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar, kelas kontrol dengan rata-rata 73,00 dan kelas eksperimen dengan rata-rata 79,44 hal ini menunjukkan kelas kontrol berada pada kategori yang tinggi, sedangkan hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen mengalami peningkatan kategori yang signifikan dengan kategori yang sangat tinggi. Data hasil belajar *posttest* menunjukkan selisih skor rata-rata hasil belajar antara mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berkategori sangat tinggi yakni sebesar 6,44. Pada aspek kreativitas, berdasar hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan rata-rata hasil *pretest* yaitu 62,98 dan untuk rata-rata kreativitas mahasiswa setelah diberi perlakuan (*posttest*) yaitu 76,62. Berdasarkan hasil nilai rata-rata diperoleh bahwa terjadi peningkatan hasil kreativitas mahasiswa yang signifikan.

Kata kunci: Media *Mood Board*, Hasil Belajar, Desain Busana

ABSTRACT

Afif Ghurub Bestari: The Impact of Using Mood Board Media to Fashion Design Knowledge on Fashion Design Engineering Students. Thesis. Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State of University, 2015.

This research aimed to examine (1) the effect of differences in learning by using media Fashion Design mood board and learning to use media examples fashion design drawings for the creativity and Fashion Design student learning outcomes; (2) the positive influence or a better learning by using media Fashion Design mood board than learning to use media examples of the creativity of fashion design drawing fashion design student; (3) a positive effect or a better learning by using media Fashion Design mood board compared to learning to use media examples drawing on learning outcomes of Fashion Design in Fashion Technical Education student at the Faculty of Engineering, Yogyakarta State of University.

This research is a quasi-experimental research with pretest-posttest design, Nonequivalent Control Group Design. This research uses two classes, namely the experimental class and control class. The study population was a student of class A and D in the 2nd semester Fashion Technical Education Faculty of Engineering, Yogyakarta State of University. Samples were selected using random cluster sampling technique into experimental class and control class. The research instrument used was a questionnaire creativity and achievement test (cognitive) students of class A and D. Data analysis techniques include: (1) descriptive statistics, and (2) the inferential statistical t-test ..

The results showed that there is a difference between learning with media influence mood board with media of sample fashion design drawings for the creativity and student learning outcomes Fashion Design Education, Faculty of Engineering, Yogyakarta State of University. t-test results showed that the average student learning outcomes pretest control class and experimental class at the Fashion Design course is almost the same as the average difference in the low category of 1.17. While data posttest student results prove that both these classes has increased an average of learning outcomes, grade control with an average of 73.00 and an experimental class with an average of 79.44 indicating the control class is at a high category, while results of experimental class students' learning experience a significant increase in the category with a very high category. Data posttest study results show the difference in average scores between student learning outcomes experimental class and control class category is very high which is equal to 6.44. In the aspect of creativity, based on the results of the descriptive statistical analysis showed the average results of the pretest is 62.98 and the average for the creativity of the students after being given treatment (posttest) is 76.62. Based on the results of the average value obtained that an increase in the creativity of the students are significant.

Key words: Mood Board Media, Learning Outcomes, Fashion Design